# 実力派メーカーシムスのかかえる8タイトルの全貌に迫る

# シムスエイト

BEEP!メガドライブ4月号特別付録
1993年4月1日発行(毎月1日1回発行)第9巻4号通巻100号

## 真・女神転生移植決定!!

移植決定への経緯は？ MEGA-CD版での改良は？ CD版真・女神転生はこうなる!?

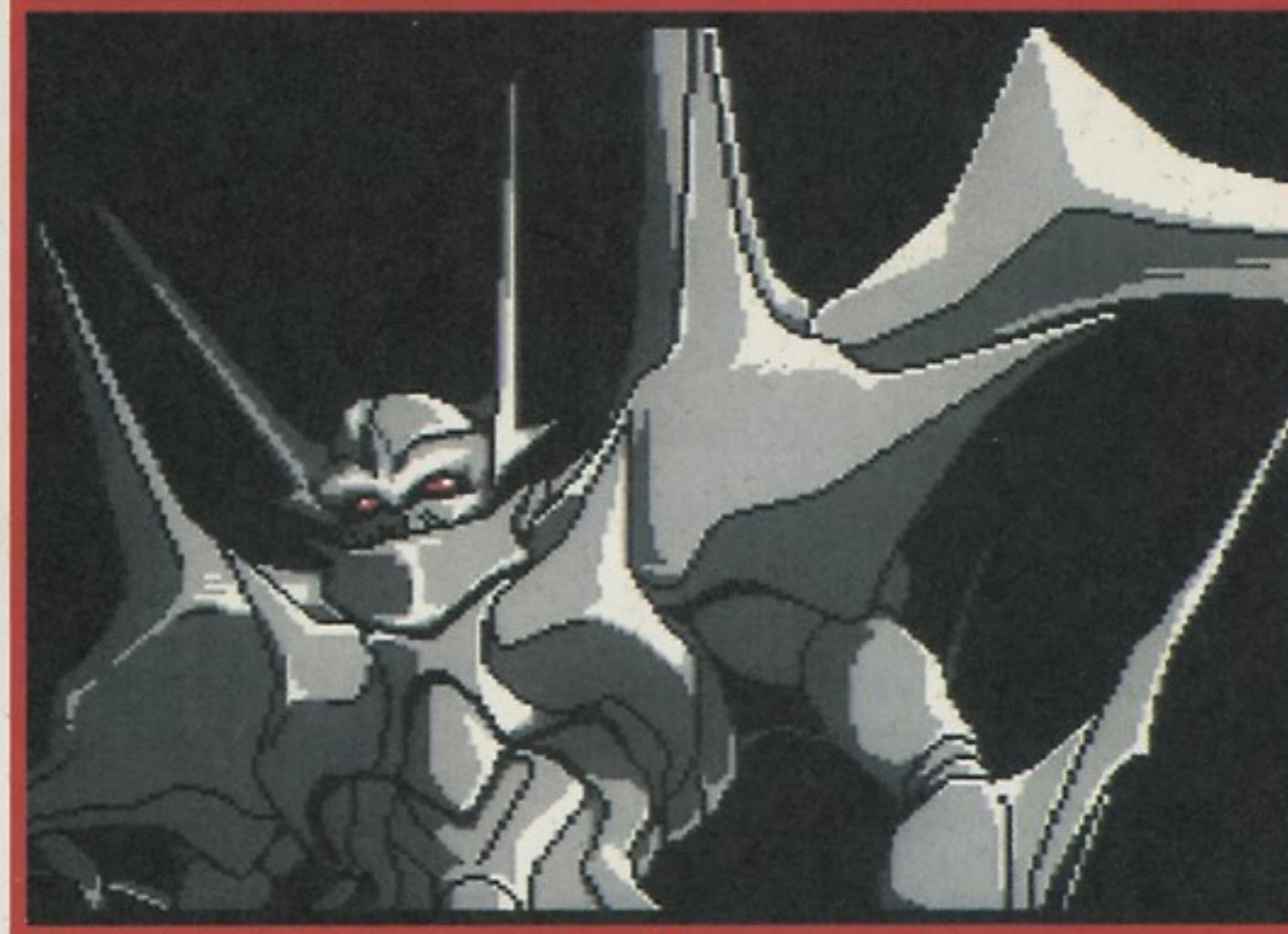
## 悲恋ありメカあり

本格オリジナルRPG

## Vay～流星の鎧～

## ついに発進! OutRun2019

### 新作スクープ

狼兵(ランピン)
ポリゴンゴルフ
デビルバスター

## 重田シムス社長大放談「中味で勝負!!」

大特報

# ついにMEGA-CDで合成開始!!

## 最新人気作 真・女神転生 完全移植決定!!

MEGA-CDにも魔獣合成施風上陸!!

●シムス／今秋発売予定
価格未定／RPG／CD-ROM

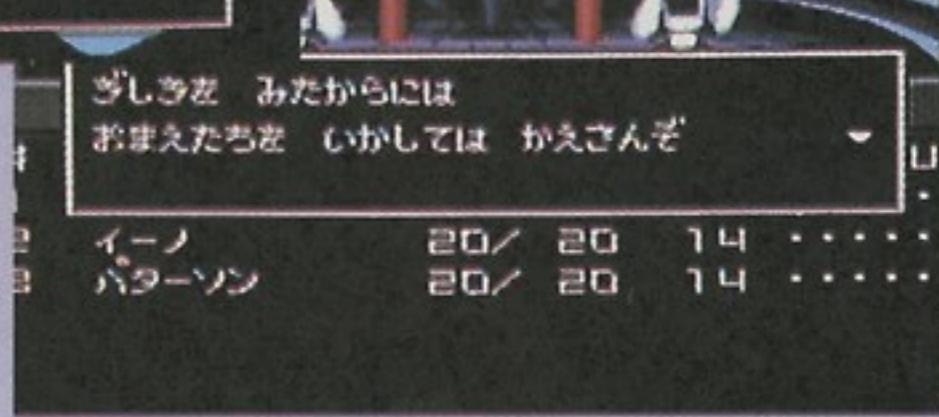
昨年末にスーパーファミコンで発売され、多くの熱狂的なファンを生み出したあの「真・女神転生」が早くも移植決定!! 内容はどうなる？

### アトラスからのメッセージ

やったーっ！ ついにシムスさんから「真・女神転生が出るんですね。しかもMEGA-CDで!! こりゃ期待大ですよ！ なんといっても開発力には定評のある、あのシムスさんがMEGA-CDで製作するんですからね、もう絶対買いですよ。

MEGA-CDならではの味つけは当然のことながら、シムス流のメガテンというのを早く見たいです。ああ、MEGA-CD持ってて良かった。

（アトラス・流星野郎）

MEGA-CDへ移植が決定した「真・女神転生」。魔獣合成施風が上陸だ！

「真・女神転生」の世界観はとにかく怪しい。アダルトな雰囲気はまさにメガドラユーザー向き？

## ハマリマニア続出 超カルトな人気を誇る真・女神転生

まだ「女神転生」シリーズを体験したことがないという人のために、まず簡単にこのゲームの特徴(とくちょう)を説明(せつめい)しておこう。

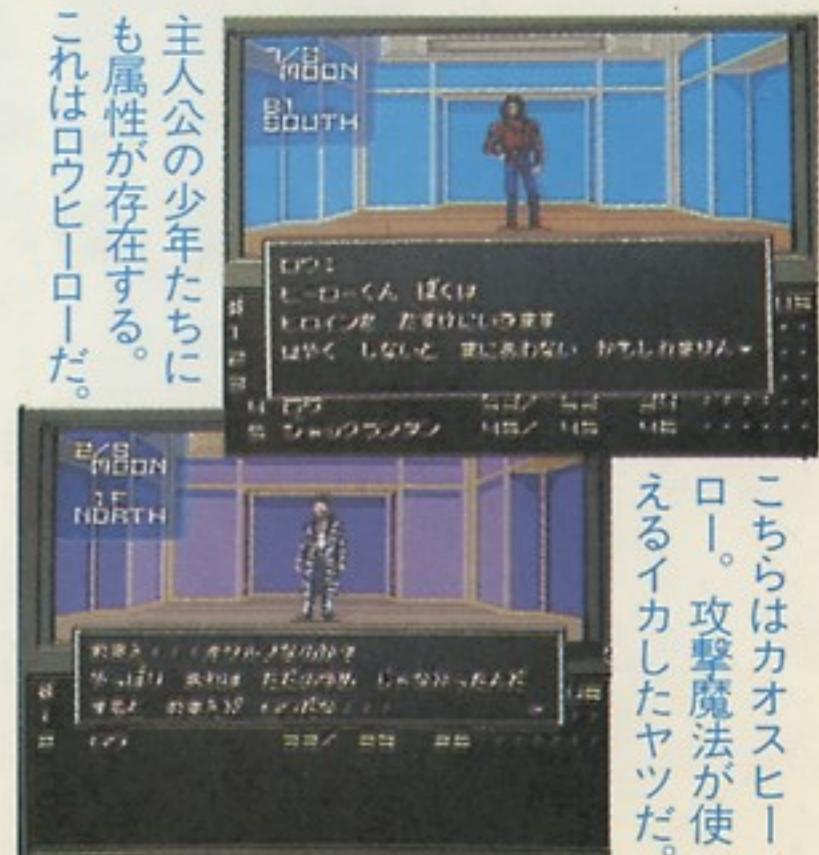
「真・女神転生」は、３Ｄダンジョンと２Ｄフィールドが一緒になったタイプのRPGだ。だが、そのオーソドックスなスタイルとは違い、シリーズ全体をとおして非常に斬新(ざんしん)かつ独特なシステムを持っているゲームである。

最も代表的で大きな特徴として挙(あ)げられるのは、本来敵であるはずの悪魔たちと交渉(こうしょう)し、敵を仲間（仲魔という）にしてしまえることだ。しかも仲魔どうしを合体させれば、より強い仲魔を創(つく)ることができ、その組み合せは〝神の遊戯(ゆうぎ)〟のごとく奥が深く、中毒性があるのだ。

善と悪、神と悪魔という壮大なストーリーも含め、「真・女神転生」はまさにメガドラユーザー好みのゲームといえるぞ！

「真・女神転生」の主人公であるヒーロー。パソコン通信で悪魔と会話し、仲間にできる。

2Dマップ上で移動。建物などに入ると3D画面に。

主人公の少年たちにも属性が存在する。これはロウヒーローだ。

こちらはカオスヒーロー。攻撃魔法が使えるイカしたヤツだ。



 ※写真はスーパーファミコン版のものです。

# まずはメガテンシリーズをふりかえると……

多くのユーザーを虜(とりこ)にしている「女神転生」シリーズの歴史は、1987年にファミコンで出された「デジタルデビル物語(ストーリー)女神転生」に始まる。その後、2身合体に加え、3身合体の追加、テーマのさらなる追求など、新作が出るたびに作品も進化を遂(と)げてきた。

さて、〝メガテン〟の愛称で親しまれている女神転生シリーズだが、この魅力を知るためには、まずシリーズ元祖の作品から振り返らねばならないだろう。なぜならメガテンの特徴となっている要素の大部分は、すでに元祖のときに使われているからである。

各作品とも、買って損のないデキだから一度はプレイすることをオススメするぞ。

## デジタルデビル物語 女神転生

ナムコ／'87年9月11日発売
4,900円／2M、PASS

記念すべき第1作。同名のアニメ原作があるが、ゲームにはあまり影響していない。3Dダンジョンのみで、全6面。悪魔との交渉や、悪魔合体システムなど、主な要素はすでにあった。

「今後ともヨロシク」の名セリフは、流行語にも……。

## デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ

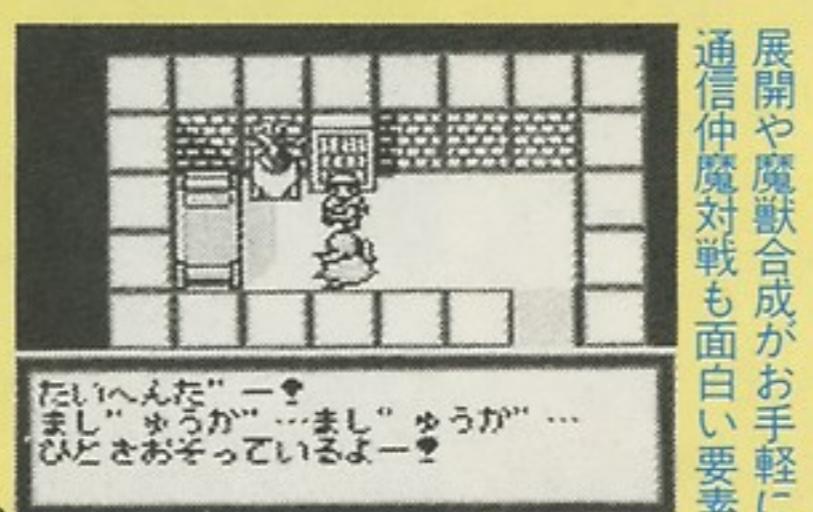
ナムコ／'90年4月6日発売
7,800円／4M、B・B

アニメとの関連はさらに薄れ、世紀末の東京を舞台に独自の世界観が生まれる。3身合体や2Dの画面が登場したのもこの作品から。特殊音源のBGM、マルチエンディングなど名作の声も。

テーマもより壮大になり、魔獣合成も奥深くなった。

## 女神転生外伝 Last Bible

アトラス／'92年12月23日発売
5,300円／2M、B・B

顔でもあった3Dダンジョンを一切排除し、初心者向けに仕立てたメガテン。ちなみに舞台は神々の時代。魔法による合体制により、魔獣合成はいつでも可能に。通信ケーブル対戦あり。

展開や魔獣合成がお手軽に。通信仲魔対戦も面白い要素。

知らない人に…**メガテン4コマ**

## MEGA-CDユーザーへ贈る メガテンノススメ

メガテンの魅力っていうのは、独特の暗さにある……。なんだかアヤシゲな魔獣合成、罪悪感のある悪魔との交渉、ちょっとだけ現実っぽい設定などなど、オセジにも明るいとは言えない。

一度やれば、ドラクエやFFなどのRPGが子供っぽく感じる……。そんな気にすらさせるゲームがメガテンなのだ。ヌルくて、無理に明るいRPGにはない、難しくも気持ちいい世界が、キミを待っているぞ。(OLIX光治)

# さあこいメガテン 真・女神転生の魅力に迫る!!

ここまでで「真・女神転生」がどんなゲームかわかったと思うが、このゲームの面白さはまだまだ語りきれてはいない。そこで、特に魅力的と思われる４つの要素について、さらに詳しく解説しておこう。もちろん、このほかにも細かい設定やハードロックのBGMなど魅力は尽きないが、とりあえずこいつを読めば、もうメガテンをやりたくてウズウズしてくるはずだぞ。

## 悪魔との交渉

このゲームの基本であり、最初の楽しみとなるのが、悪魔を仲魔にするための〝交渉〟だ。

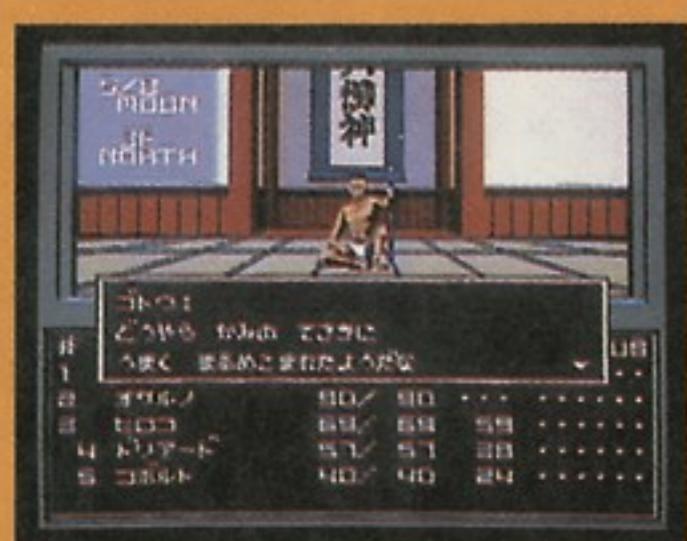
交渉は、まず敵が現れたら自分の態度を〝威圧的〟か〝友好的〟か決め、選択肢の中から好きなものを選んでいくわけだが、この選択肢が結構豊富で楽しいのだ。〝うたう〟、〝わらう〟、〝おどす〟などなど、ヘンなものが多数ある。しかもそのヘンなものが、有効な場合が多いのもおかしい。それぞれの悪魔の反応も楽しいぞ。

「交渉」に成功すれば、悪魔が仲魔になるぞ。メガテンの魅力の一つだ。

## ドップリハマる魔獣合成

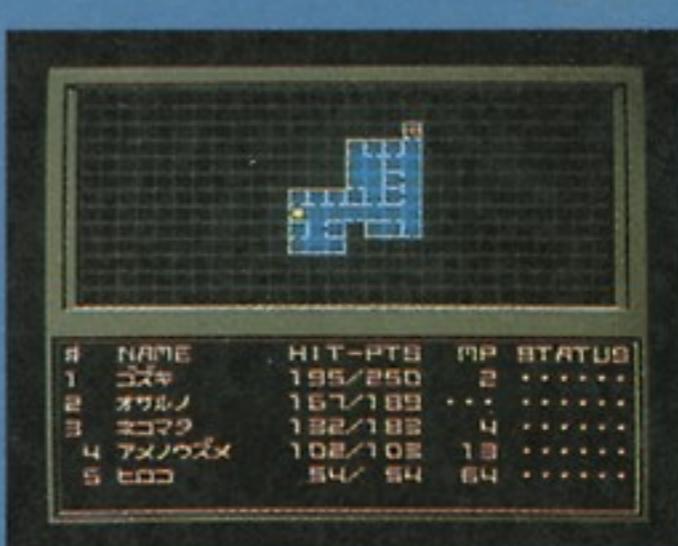
さて、次の楽しみは“仲魔”にした悪魔を邪教の館に連れて行き、悪魔同士を合体させることだ。組合せ次第でいきなり強い仲魔ができるかもしれないし、逆にへんなヤツができてくるかもしれない…と非常にスリリングなのだ。５万近くあるといわれる組合せの法則を解明するのも、また楽しいはずだ。ちなみに２身合体、３身合体のほか、今回は新たにアイテム合体というのも加わっている。本編も忘れてのめり込もうぜ。

悪魔同士を合体される「魔獣合成」。より強い悪魔を自分で創れるのだ。

## 壮大な神と悪魔のテーマ

「真・女神転生」のテーマは〝神と悪魔と人間の存在〟。深くて重いぞ。

名作と呼ばれるRPGにはいろいろなテーマがあったりするものだが、メガテンほど深いテーマを持ったものはほかにないだろう。人間から見れば、神はいい存在、悪魔は悪い存在と思われがちだが、３者の関係を他者からの視点で見たら、はたしてどうなるか……。主人公たちにすら属性の概念が導入されている「真・女神転生」は、イベントひとつにも意味があるように思わせてくれる〝奥深さ〟があるのだ。

## そして親切機能の数々

「真・女神転生」には、いくつかの親切なコマンドがあるのも魅力だ。勝手に戦闘を繰り返してくれるオートバトルコマンドのほかに、一度戦った悪魔なら、いつでもそのデータを参照できるデビルアナライズ機能や、今回新たに加わったオートマッピング機能などがある。今まで自分が歩いたダンジョンを、自動的にマッピングしてくれるので初心者も安心だ。どれも常識的なものだが、使い勝手の良さは逸品だぞ。

オートマッピング機能の採用によって、３Dマップでの移動も楽なのだ。

# MEGA-CD版真・女神転生はこうなる(予定?)!!

さて、気になるMEGA-CD版「真・女神転生」についてだが、CD-ROMソフトということを考慮しながら、現在さまざまな移植改良案が検討されている。

ただし、絵柄やストーリーなどは、基本的にはオリジナル作に忠実な移植がされるので、ファンの人は安心していいぞ。というわけで、現在シムスで検討されている案を交えながらMEGA-CD版の全貌に迫ってみよう。

## 6Bパッド、マウス対応か?

まずMEGA-CD版「真・女神転生」で考えられているのが、あの6Bパッドやマウスに対応させようという案だ。具体的にどう対応させるかは未定だが、操作性の向上がはかられることは間違いないぞ。

1月に発売が始まったばかりの6Bパッド。どう対応する?

## 新モンスターも登場予定?

当然ながら新たなモンスターの登場も検討中だ。どのくらいの数のモンスターが追加されるかは未定だが、「オリジナリティを損なわない程度」に新モンスターが登場することは確実だ。要チェックだぞ。

合体マスターなる単語もあるメガテンだけに新キャラは歓迎?

## 新ビジュアルなど演出面も強化!

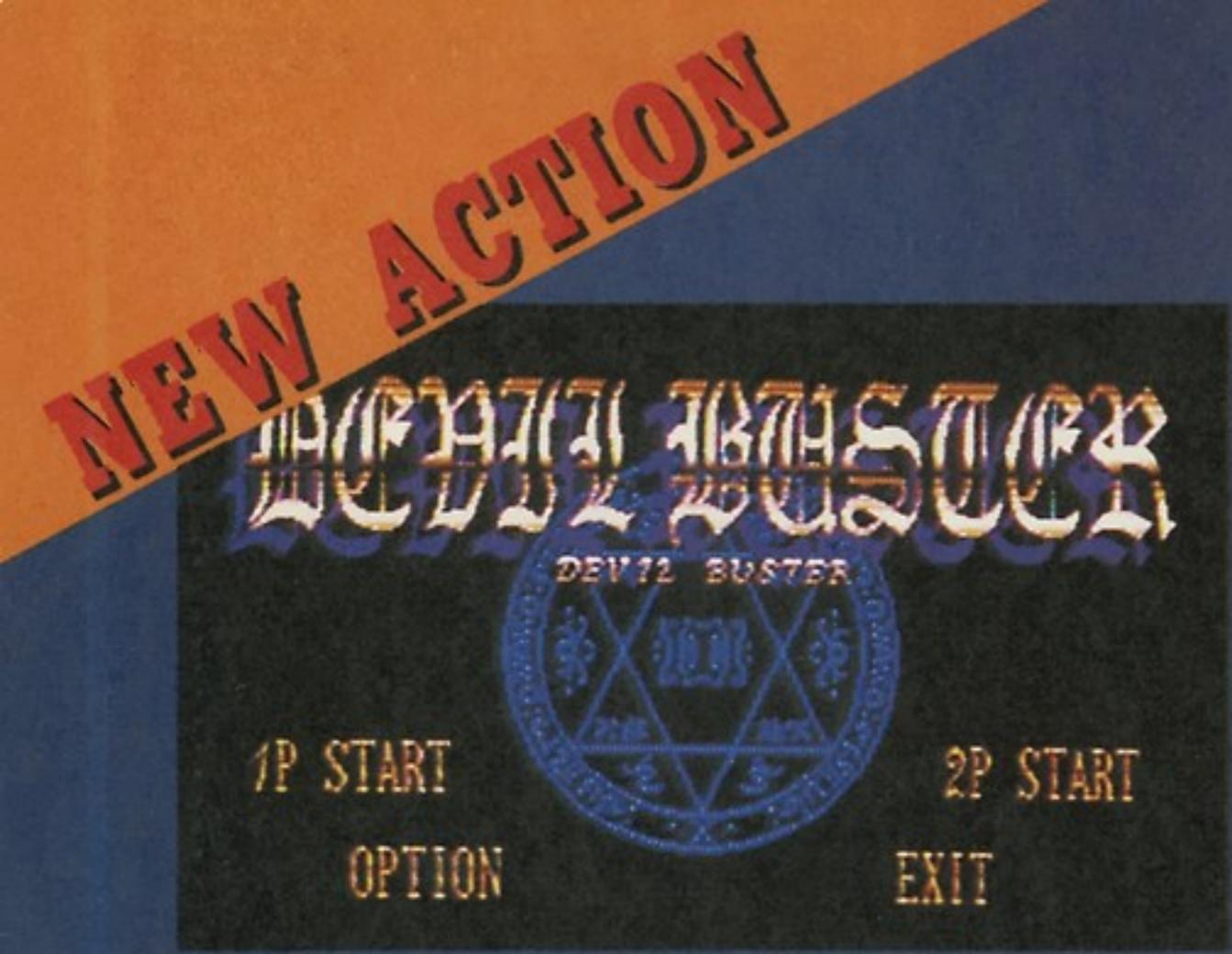
MEGA-CDということで、新たにビジュアルシーンを何カ所かに挿入することもほぼ決定しているぞ。そのほか、ダンジョンスクロールを拡大縮小機能の使用で滑らかにすることも検討中だ。期待せよ。

やや地味なエンディングやダンジョンスクロールを改良か?

**シムスに 真・女神転生 聞け! ①**

スーパーファミコン版をクリアした人、MEGA-CDで初めてプレイする人、また移植を待ち望んでいた人も、みんなが満足していただけるデキに仕上げますので、「こ・ん・ご・と・も・よ・ろ・し・く!!」

知ってる人に… メガテン4コマ

NEW ACTION

# 魔王復活阻止のため立ち上がった戦士たち
# デビルバスター

●シムス／7月発売予定／価格未定／ACT／8M

## 1999年、核爆発とともに魔界の扉は開かれた……

1999年、ノストラダムスの大予言だと、恐怖の大王が降りてくる年。

そんな予言を人は忘れかけ、栄華の極まりを突き進んでいた。

しかし、何者かの手により新型爆弾が地上に投下され、世界は戦争に突入した。

そして、新型爆弾の威力により空間が裂け、それが魔界への扉となってしまった。

## 精霊、兵器、悪魔のオプションがキメ手だ!!

前ページで紹介したゲームをアクションにしたらどうだろうか!? この提案を実現してしまったのが、この「デビルバスター」なのだ。魔界の魔王サタン復活を阻止するため、3人の主人公が魔界に乗り込み、魔物と戦っていくというのがストーリーだ。主人公の3人は、人間の女の子で数々の精霊を呼び出すことのできる「精霊剣士」、対悪魔用の装甲と武器を装備している「パワードスーツ」、魔王復活に反対し魔界を追われた「悪魔戦士」で、それぞれオプションを従えて戦うことができるのだ。オプションは、自キャラの攻撃力に反比例しており、攻撃力が小さいキャラほどオプションの種類が豊富だぞ。

プレイヤーはこの3人。性別種族は違うが、魔王復活の阻止という目的は同じなのだ。

ステージは火、水、風、地の4元素がもとになっている。そしてすべてクリアすると……。

### グロいぜボス

火のステージのボス、ミトラだ。

口から吐く炎を、オプションで防御。

各ステージの最後は、悪魔の中でも代表的な奴がボスとして待ち構えている。ボスたちは、魔界の生物としてはおなじみのヤツだが、画面狭しと動き回るのは必見だ。大きさもデカすぎるくらいだぞ。

# 4＋αの魔界を突破せよ！

### 火

画面はまだ開発中だけど、期待できるゲームになりそうだよね。流れる溶岩や背景がラスタースクロールするぞ。

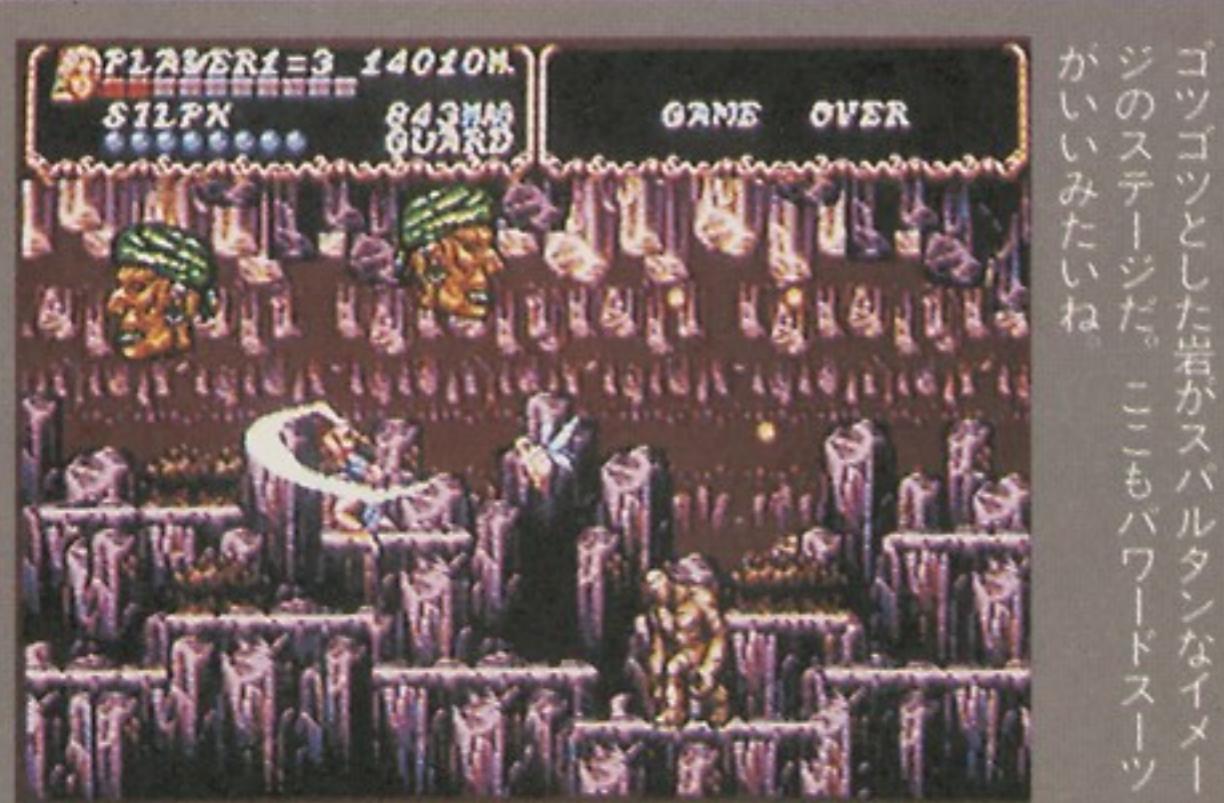
4元素のひとつ火のステージだ。灼熱の溶岩が噴き流れ、出てくる敵も火にちなんだ魔物が登場する。ここはやはりパワードスーツで進むべきか？高温の足場を抜け、溶岩の湖を越えたその先に、魔界の炎の将軍ミトラが待ち受ける。

### 水

4元素のひとつ水のステージだ。いたるところに水があり、炎の世界とくらべるとその美しさに翻弄される。ここでは水に関係した魔物がたくさん登場するので、精霊剣士でも使いたいところだ。進んだ先には、堕天使アスタロトが待ち構える。

水のグラフィックが奇麗だ。こんなところで戦うのは、やっぱり精霊剣士がいいかな。オプションの精霊を活用するんだ。

### 岩

ゴツゴツとした岩がスパルタンなイメージのステージだ。ここもパワードスーツがいいみたいね。

4元素のひとつ岩のステージ。ここは岩が切り立ち、足場が不安定なうえに魔物が襲ってくる。ここは岩に関係した魔物が登場し、最後に憮然とした態度で待っているのは、大地の巨人サイクロプスだ。ここもパワードスーツで進もう。

### 風

4元素のひとつ風のステージは、吹き荒れる風により、大地は不定形な形で削られ、風に関する魔物が登場する。まさに悪魔戦士にピッタリの面だ。その荒涼とした大地を進んだ先で、最後に待ち受ける魔物が、ネビロスだ。

風が感じられそうなステージだ。ここは翼を持つ悪魔戦士がいいかもしれない。オプションが少ないけど攻撃力はあるぞ。

**シムスに デビルバスター 聞け！②**

シムス初のオリジナルアクションゲーム「デビルバスター」！　プレイヤーとともに戦ってくれるオプションたちに友情を感じてくれれば幸いです。発売はまだ先ですが、気長に待っていてくださいね。（開発者一同）

この夏登場

# MEGA-CD用 RPGの秘密兵器
# Vay～流星の鎧～

●シムス／6月発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

## 遠い昔、意志を持つ鎧が天から降りてきた…

はるか昔、エキュレイユの大地に巨大な流星が落ちた。その場所から、不気味な鎧をまとった巨大な戦士が現れ、破壊の限りを尽くし始めた。その力は圧倒的で、何百万もの軍勢を瞬く間に全滅させるほどだった。

人々は絶望し、この世に終わりが来たと嘆いた。だが、まさに世界が滅びかけたそのとき、強大な5人の魔導士が力を合わせ、全身全霊を込めて鎧を封印することに成功した。こうして、エキュレイユは辛うじて滅亡をまぬがれた。

時は流れ、鎧も、それを封じた魔導士たちも伝説と化した。多少のいさかいはあるが、平和な世界だった…。

大破壊を繰り返す銀色の鎧に対し、魔導士たちの封印がかけられた……。

## そして冒険は悲劇から始まった!!

ゲームは主人公ハイベルガー王子の結婚式から始まる。めでたい結婚式の日に、世界征服をもくろむダーネック王国の軍隊が城を襲い、花嫁を連れ去って、国王夫妻を殺害したのだ。ハイベルガーの怒りが爆発する！

許さないぞダーネック!!

# Vayの世界を彩る魅力あふれるキャラクターたち

ファンタジックRPG「Vay」の魅力のひとつは、個性的な性格を持ったキャラクターたちにある。

主人公たちは単にカッコイイだけではなく、それぞれ欠点なども持ち合わせており、人間味溢(あふ)れる、親しみやすい設定になっている。等身大のキャラクターが、いろんな苦難を乗り越えて活躍する姿に、思わず感情移入してしまうこと請(う)けあいだ。

## 悲劇の王子にして騎士 ハイベルガー

主人公。ハイネロア王国の王子。連れ去られた婚約者エリュンティアを救うため、そして両親の仇を討つために、伝説の鎧の力を求めて旅立つ。正義感が強い、まっすぐな性格。17歳のおませ？

## おてんばな魔導士 ネーナ

カルザニア国の王宮つき魔導士。明るく快活な15歳の女の子。同じ魔法の使い手であるポトルには対抗意識を持っている。年齢と立場の不均衡から、精神的に背伸びしているところがある。

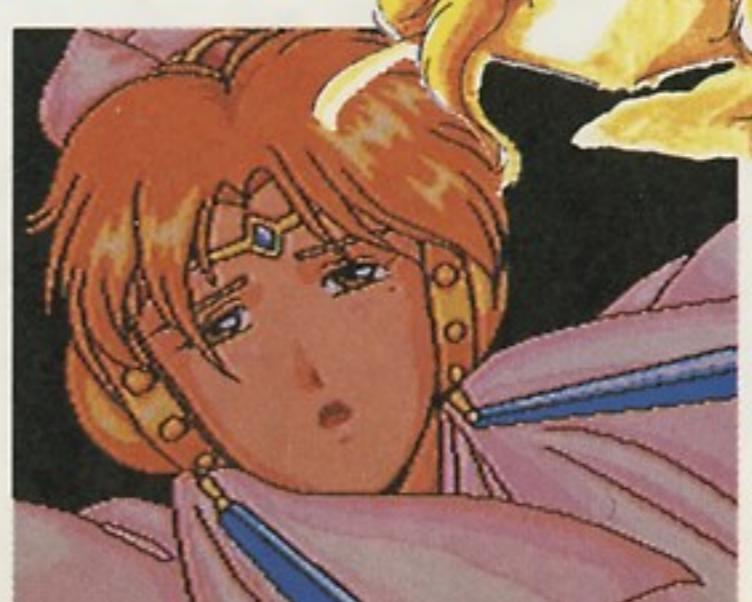
## ムードメーカーの魔法僧侶 ポトル

伝説の賢者オットーの唯一の弟子。性格は不真面目で、生意気なところもあるが、明るくてとても元気。口の聞き方は乱暴だが、決して粗雑ではない。主人公に同行する13歳のハーフエルフ。

## 闘う女格闘家 レイファン

21歳の女性で、放浪の格闘家。怪物退治に出かけ、モンスターに襲われているところを主人公たちに助けられ、以後行動をともにする。さっぱりした性格で、頼りがいのある大人だ。

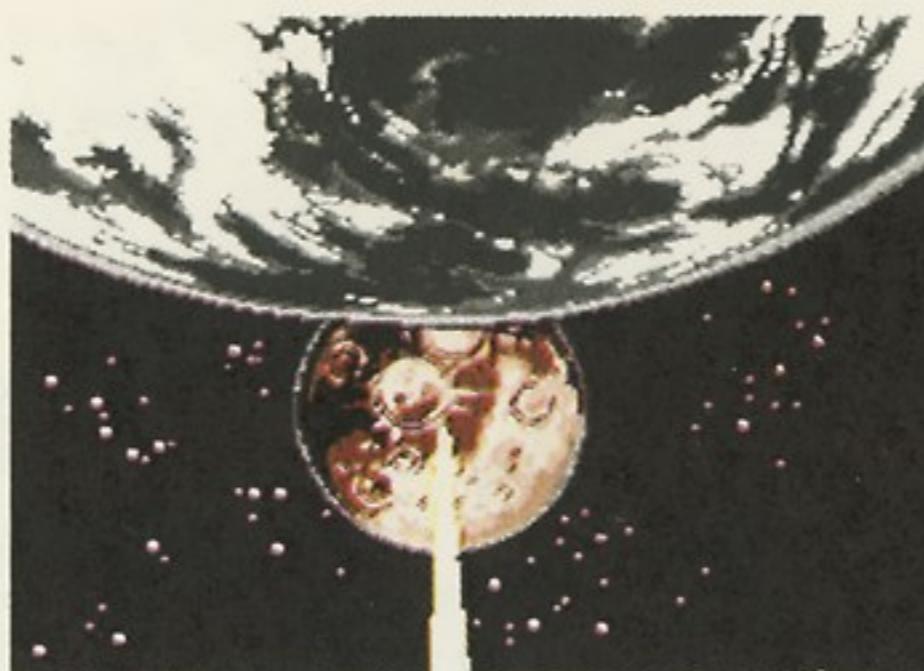
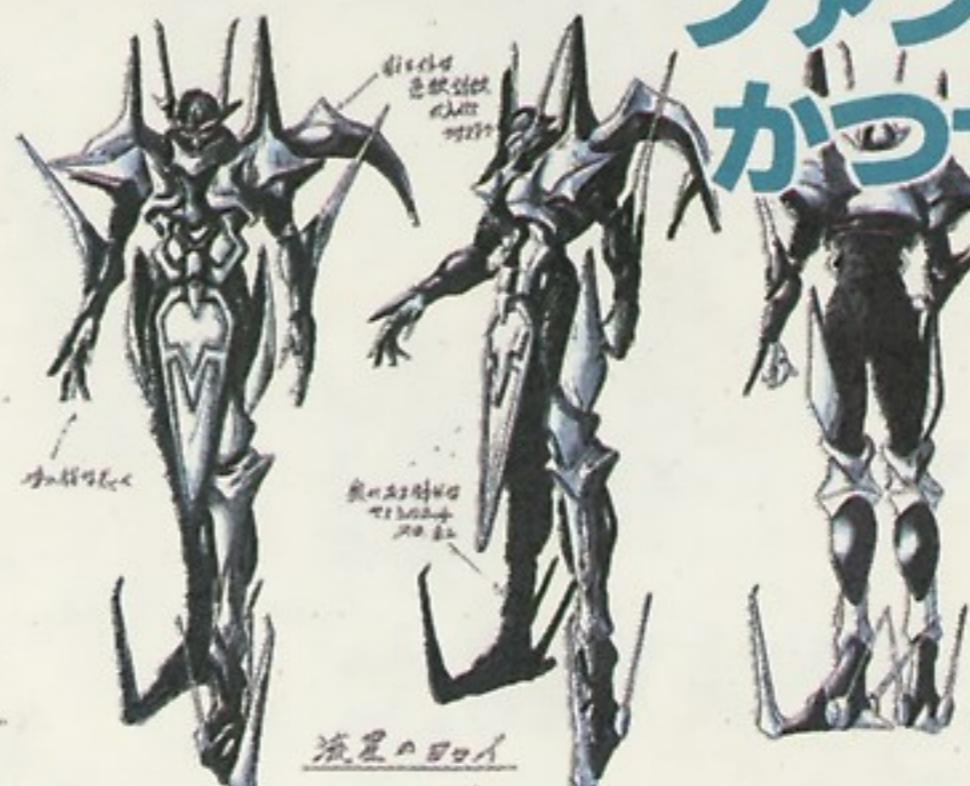
## 優雅な薄幸の姫 エリュンティア

ハイベルガーの婚約者。ハイネロア城の前に倒れていたところを助けられた、記憶喪失の17歳。もともとは高貴な身分らしい、穏やかで優しい娘。結婚式の日にダーネック軍に連れ去られた。

## 傭兵もやる吟遊詩人ランス

23歳の傭兵。かなりの腕前だが、不真面目でいい加減な性格が災いし、いつも貧乏。たまたま酒代に困っているときに主人公たちに出会い、同行する。強い意志と自由を愛する心を持つ。

# ファンタジー世界できわだつメカ設定！

「Vay」の舞台は実にRPGらしい、幻想的なファンタジーワールドだが、そこにはランドアーマーなどのサイバーな機械兵器もたくさん登場するのだ。この一見ミスマッチとも思える取り合わせが、独特の雰囲気を作り上げていてカッコイイぞ！

城を一撃のもとに破壊する威力を秘めたランドアーマー。こんな迫力あるビジュアルがゲーム中に見られるのだ。

## ファンタジックかつサイバー

ホンワカしたファンタジー世界のなかで自己主張する、サイバーな機械兵器たち。このミスマッチ加減がVay独特の世界観を形成しているのだ。

# 迫力のアニメーションバトル！

戦闘シーンにはアニメーションが使用されており、迫力満点だ。敵の攻撃などが瞬時にアニメで表現されるので、バトルスピードも損なわれていないのがなんとも嬉しいところ。

また、特殊攻撃や魔法のアニメーションも必見だ。とくに魔法は、派手な炎や雷が画面いっぱいに表示され、実に痛快だぞ。

敵がリアルタイムで瞬時にアニメーションする。テンポを損なわない演出が嬉しい。こちらも負けずに攻撃を返せ！

## スリリングな中ボス戦!!

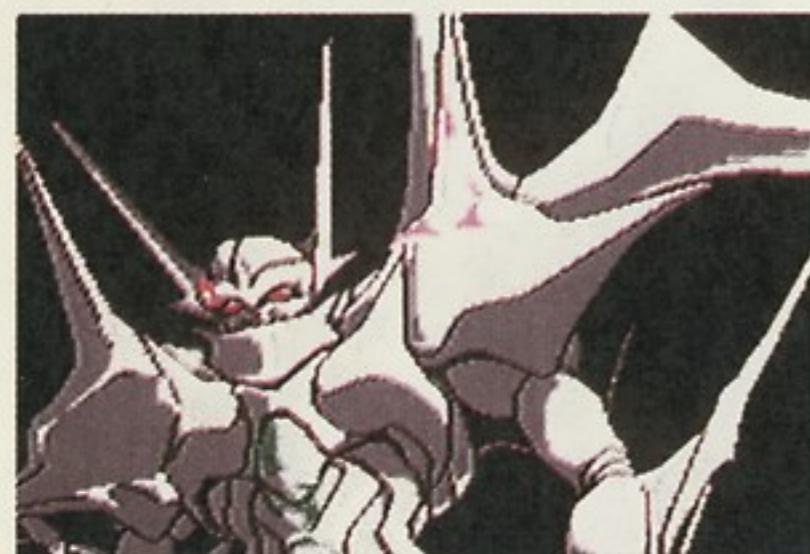
中ボスに話しかけると、アニメーションしながらそのまま戦闘シーンに突入する。

ドーン

大きなヤツに限らず、敵はいろいろな動きを見せてくれるぞ。

こいつは小さいヤツかと思ってたら、いきなり翼を広げて攻撃してくる。

# 心を引きつけるイベントの数々

個性的なキャラクターが織りなす数々のエピソードや、ランドアーマーの大いなる謎など、ビジュアルシーンを交え(まじ)ながら表現されるイベントの数々は、プレイヤーを「Vay」の世界にひきずりこんでくれるぞ。

イベントごとに挿入されるビジュアルシーンは、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれる。

冒険のうちに遭遇するさまざまなイベント。驚きのシーンが展開されるぞ。

# 一般応募キャラも登場するのだ!!

「Vay」の魅力としては、ユーザーの手掛けたキャラが多数採用されているという点も忘れられない。BEメガ本誌の中の「シムス通信」のコーナーで募集に応じてくれた人は、300人近くにもおよんだのだ。募集したのは〝モンスターデザイン〟と〝住人〟の2タイプ。大迫力のバトルシーンを彩る(いろど)モンスターや、街中で情報を話してくれる人のセリフにも、みんなのアイデアが生かされているんだぞ。

応募した人もそうでない人も、みんなの個性的なキャラを探す(さが)のは、楽しみのひとつだよね。

## 279人もの人から応募があったぞ!

## キミがいるかも……

街の中をウロついている人々の中に、キミの応募したキャラがいるかもしれないぞ。どんなセリフが出るか楽しみだ。

このひょうきんでちょっと浮いてるキャラクターは、もしかして一般応募キャラの1つかも？

**シムスに Vay～流星の鎧～ 聞け！③**

剣と魔法の世界にメカが闊歩(かっぽ)するRPG「Vay」。製作にはずいぶんと時間がかかりましたが、その間何度も一から練り直しをかけ、良くなるように努力しました。少しでも楽しんでいただければ幸いです。

Brand New

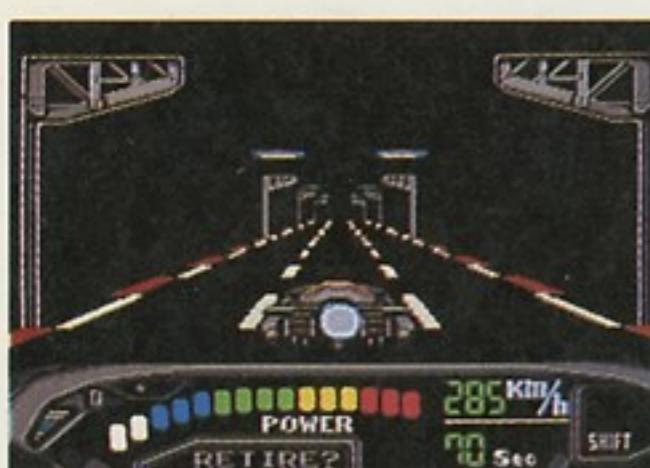
# 名作レースゲームが進化して帰ってきた!!

## ついに発進！
# OutRun2019

●シムス／3月26日発売
8,800円／RAC／8M

## 走る走る走りまくる！

メガドライブのレースゲームで、名作といわれる「アウトラン」。その完成度は、今でも高い評価を得ているが、今回その開発スタッフが新たに作ったのがこのゲームだ。近未来、ハイテクを駆使したサイバネティックカーでぐんぐん走っていくのだ。助手席に女の子はいないけど、スピード感は今までにないほどの感覚だぞ。また、最高速度になるとターボがかかり、デジタル式の速度メーターに白い目盛が増え、最後にはロケットエンジンが発動して、さらに加速がかかるのだ。このスピード感を体験したら、もう他のレースゲームはできなくなってしまうぞ！

コースは、全部で4つ用意されている。ほとんどのルートの最後は分岐になっていて、その先にはさまざまなステージが待っているのだ。また、立体交差やジャンプ台などもあり、変化に富んだコースになっているぞ。

最高速度は285km／h。このあと、ターボがかかる。

ロケットエンジン噴射！このスピードはすごいぞ。

**コース1** 基本的な練習コース。立体交差やジャンプ台をここで体験しておこう。カーブもゆるやかだ。

都市を中心とした背景がテクノっぽい雰囲気をかもし出すぞ。

**コース2** 橋など、落ちたらミスになる場所が多くなってくるぞ。また、カーブもキツイものが多いのだ。

自然や遺跡を背景としたものが多く、道路脇の障害物も石柱などである。

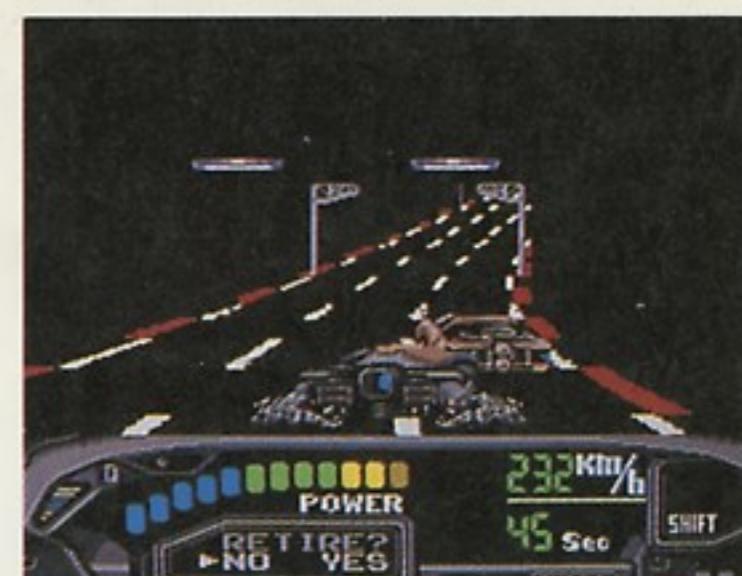
**コース3** ルート数が格段に増え、変化に富んだ仕掛けなども増える。かなりタイトなカーブが続くぞ。

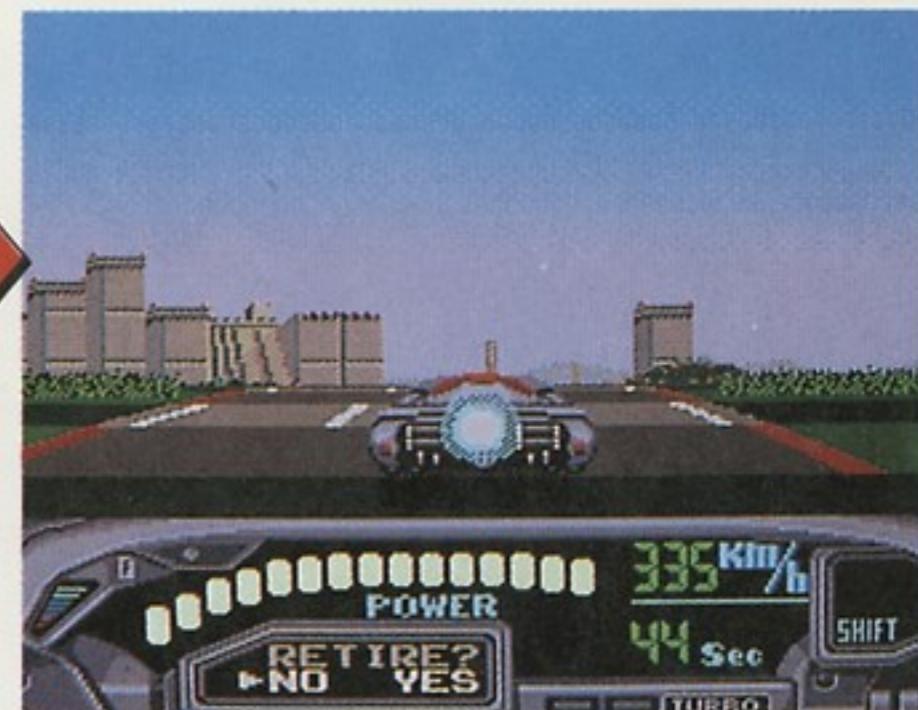
時代を感じさせるヨーロッパ風の背景は「アウトラン」を思わせる。

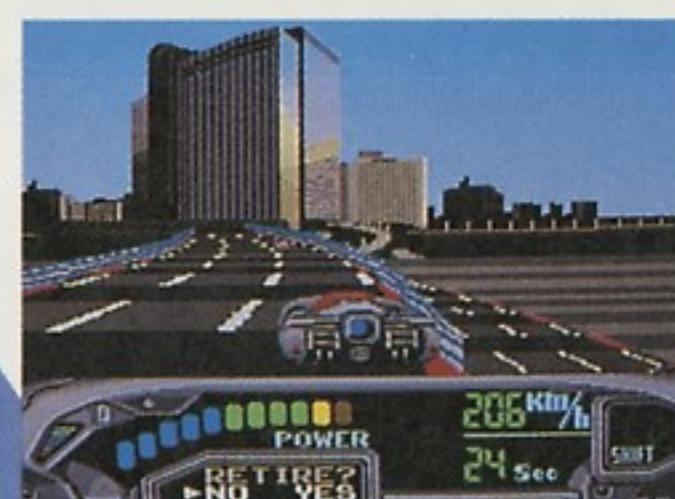
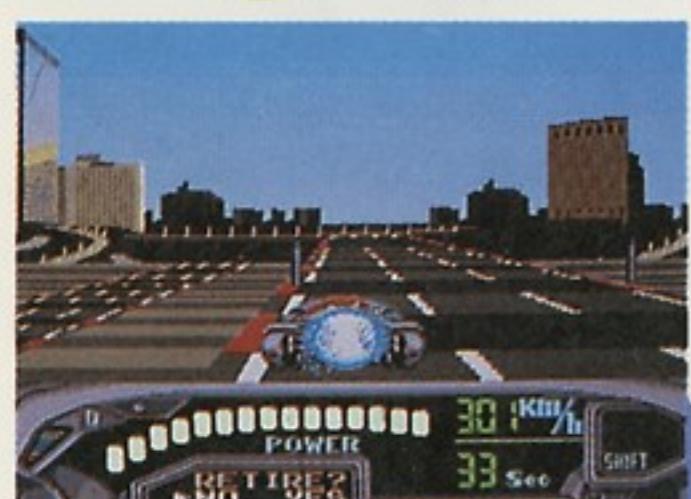
**コース4** スペシャリストのルートが数多く用意されており、最後のルートは必見の美しさがあるぞ。

ここも前のステージと同じような背景だが、進むにつれてサイバーに。

# ダイナミックな走りを体験できるぜ

このゲームの醍醐味は、そのスピード感もさることながら、なんてったって可能な限りラフな走りができることにある。ジャンプ台や立体交差などを駆使すれば、プレイしだいでさらにダイナミックに走れるのだ。ここではラフな走りの代表的なプレイを集めてみた。参考にして走りの美学を追究しろ！

トンネルもこのゲームの見どころ。くねくね動いて気持ちいい。

## ジャンプ台

ジャンプ台は、乗った時のスピードによって飛距離が決まるので、常に最高速度で挑もう。気前よくジャンプ！

## 立体交差

立体交差があるのも、このゲームだけ。特に下の道路を走っている時は、威圧感がすごい。ぜひ体験を。

## 落ちてもOK!?サーカス走行を楽しめ！

立体交差で、下に道路が見える。この時、実はコースアウトしても大丈夫なのだ。連続写真を見てみよう。

## クラッシュも恐れぬ豪快さ

道路脇の障害物に当たってもクラッシュはしない。一回転してまた走れるのだ。豪快だぜ。

**シムスに OutRun 2019 聞け！④**

「アウトラン」をもっとハードな感じに仕上げたかったのですが、以前に作ったメガドラ版では、トンネルや高架等のトラップの表現に限界があったので、結局、一からやり直し……。辛かったなぁ。(涙)。

# シムス社長インタビュー　すべてのハードに期待できるものを

## 真・女神転生IIも移植したいですね

本誌■MEGA-CDに「真・女神転生」の移植が決まった経緯は？
重田■うちはアトラスさんとは以前から交流があったんですが、実はあちらがスーパーファミコンで「真・女神転生」を出すという話が出た時から打診はしていたんですよ。で、実際に「真・女神転生」が発売されてみて、デキや評判もかなり良かったものですから、それならMEGA-CDでぜひともやってみたいということでお願いして、許諾をいただいた感じですね。

シムス株式会社
代表取締役社長
重田守氏

本誌■今回の「真・女神転生」の移植は、どんな感じになりますか？　アレンジとか改良点、新要素などいろいろあると思いますが……。
重田■そのへんはアトラスさんのほうに移植改良案を出して、許可をもらわなければいけないんですけど、あんまりオリジナリティを損なうような移植は認められないと思うんですよ。

具体的には6ボタンパッドへの対応とか、マウスに対応させるとかいろいろ考えてます。あとはモンスターを何種類か追加してオリジナリティを損なわない程度に面白くしたいと思ってますけどね。
本誌■キャラクターデザインはオリジナルに忠実に？

「真・女神転生」移植には業界から注目が集っている。

重田■そのへんは逆にオリジナルとはかけ離れないようにします。やっぱりファンの方の目もありますんで(笑)。あとビジュアルを新しく挿入しようと思ってるんですよ。何カ所か。それと画面の拡大縮小もMEGA-CDならではの処理に改良したいと思いますね。
本誌■巷の噂では早くも「真・女神転生II」がスーパーファミコンで出ると言われていますが、こちらの方の移植の可能性は？
重田■出るんならやっぱり当社としてもやりたいと思ってますが、まだMEGA-CD版の「真・女神転生」もできてませんからね(笑)。とりあえず、メガドラ

## セガを支援してきたシムスの名作たち

シムスはセガの系列会社として前身のサンリツ電気時代から多くのセガブランドソフトを手掛けてきた実力派のメーカーだ。ソフトも「テトリス(未発売)」「アウトラン」といった看板ソフトの移植から、最近の「修羅の門」のようなオリジナルソフトまで柔軟かつ良質なものが多い。まさに陰でセガを支援する強力なパートナーといえよう。

テトリス（未発売）

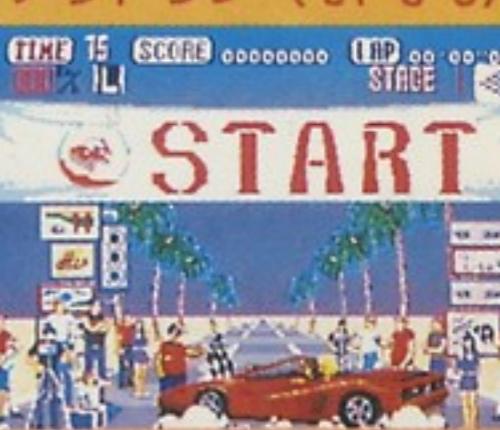
幻のMD版テトリスはシムス製だった。

アウトラン（'91・8・9）

見事な移植ぶりのMD版アウトラン。

音、絵ともに見るべき点の多い忍者武雷。

忍者武雷伝説（'91・12・6）

キャラクターものとしても秀作の修羅。

修羅の門（'92・8・7）

イブユーザーに「真・女神転生」が受け入れられて、ファンの要望が高ければ、ぜひやりたいと思いますね。

## オリジナル路線でも大作ソフトを

本誌■昨年はMEGA-CD用ソフトとして「カプコンのクイズ殿様の野望」を発売されましたが、御社としては今後のＣＤソフト展開はどうあるべきだと考えておられますか？

重田■先日CESを見に行ったんですが、特に年末にMEGA-CDで出したものがアメリカでウケてましたよね。ああいうのを見ているとRPGだけやっていていいのかな、という疑問も私の中であるんですよ。新しい今までにない考えとか手法とかができれば話は別ですが、従来のタイプの中でビジュアルを強化したり、ちょっとした話の改良をしただけではユーザーに受け入れられる要素は薄いんじゃないかと思うんです。だから、そういうものを見ながらＣＤならではのものをもっと企画段階で煮つめたいとは思ってます。RPGばかり作っていくとどうしてもマニア化していきますからね。とにかくみんなで楽しめるエンターテイメント的な要素を入れていければと思ってます。

GGの「Kick&Rush」は非常に速くて驚く！

## 修羅の門のような新境地も

本誌■御社の今後の方針としては「移植ものを作る」「オリジナル作品を作っていく」などいろいろ考えられますが、基本路線はどうなるのでしょうか？　また「修羅の門」のようなキャラクター路線は今後どうですか？

重田■やはり単なるアーケードからの移植は難しい時代ですから、当然オリジナリティのあるものを作っていかなければと思ってます。もちろん「真・女神転生」のようなビッグなタイトルは別ですが、とりあえず今後出す「ポリゴンゴルフ」や「狼兵(ランピン)」などで、当社の技術力やオリジナリティを見てもらって評価していただけるようにしたいですね。この２作は、オリジナル作品としては結構な自信作なので、ぜひ期待していただきたいと思います。

あと、「修羅の門」のようなキャラクター路線ですが、これも本来ゲームになりにくい漫画なんかをキャラに人気があるからといって、安直にやってしまっては意味がないと思うんですよ。ここらへんも企画で新境地を開きながらやれればいいなと思います。

とにかく今年は技術力と企画力を常に新しい切り口で試すような作品を出したいですね。

東京高田馬場にあるシムス。前身のサンリツ電気時代からセガとのつながりは深い。

# 今後も移植、オリジナル両面での活躍を

真・女神転生（今秋予定）

自社ブランド初の大物移植となる真女神。

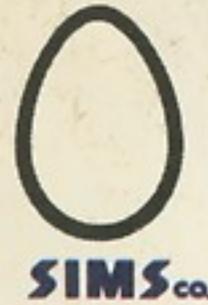
ポリゴンゴルフ(仮)(8月予定)

シムスの技術力を見せつける作品だ。

狼兵(仮)(ランピン)(12月予定)

新境地に挑むオリジナルアクションもの。

シムスは陰でセガブランドのソフトを開発支援する一方で、サードパーティーとしての側面もキチンと持っている。

昨年末発売した「カプコンのクイズ殿様の野望」ではＣＤならではの移植を見せているし、全機種にわたって保有する今後の８タイトルは、サードパーティーとして質量ともに抜きん出ている。今年のシムスは期待大だ。

シムス株式会社
〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル2F PHONE 03-5389-6921(代)
SIMS CO.,LTD.


# 最終兵器ランドメイルを解放せよ！ドラマチックRPG大作『ヴァイ』

そこは、魔法やモンスターと
人類が共存する惑星。
ある時、この星に天空から鎧型の物体が落下する。
それは恐るべき最終兵器ランドメイルだった。
西の大陸ローディシアでは、
永い戦乱の末にこのランドメイルを封印した。
だが300年の後、
東の大陸アルトルーリアにもう一体のランドメイルが発見される。
そして、これを手に入れたダーネック国が大量生産に成功、
さまざまな機械兵器によって世界侵略を開始する。
危機に陥ったローディシアで、
ハイネロア国の王子ハイベルガーが立ち上がった。
今こそ、封印されたランドメイルを解放するのだ。
平和を求めて、ハイベルガーとその仲間たちの冒険が始まる——。

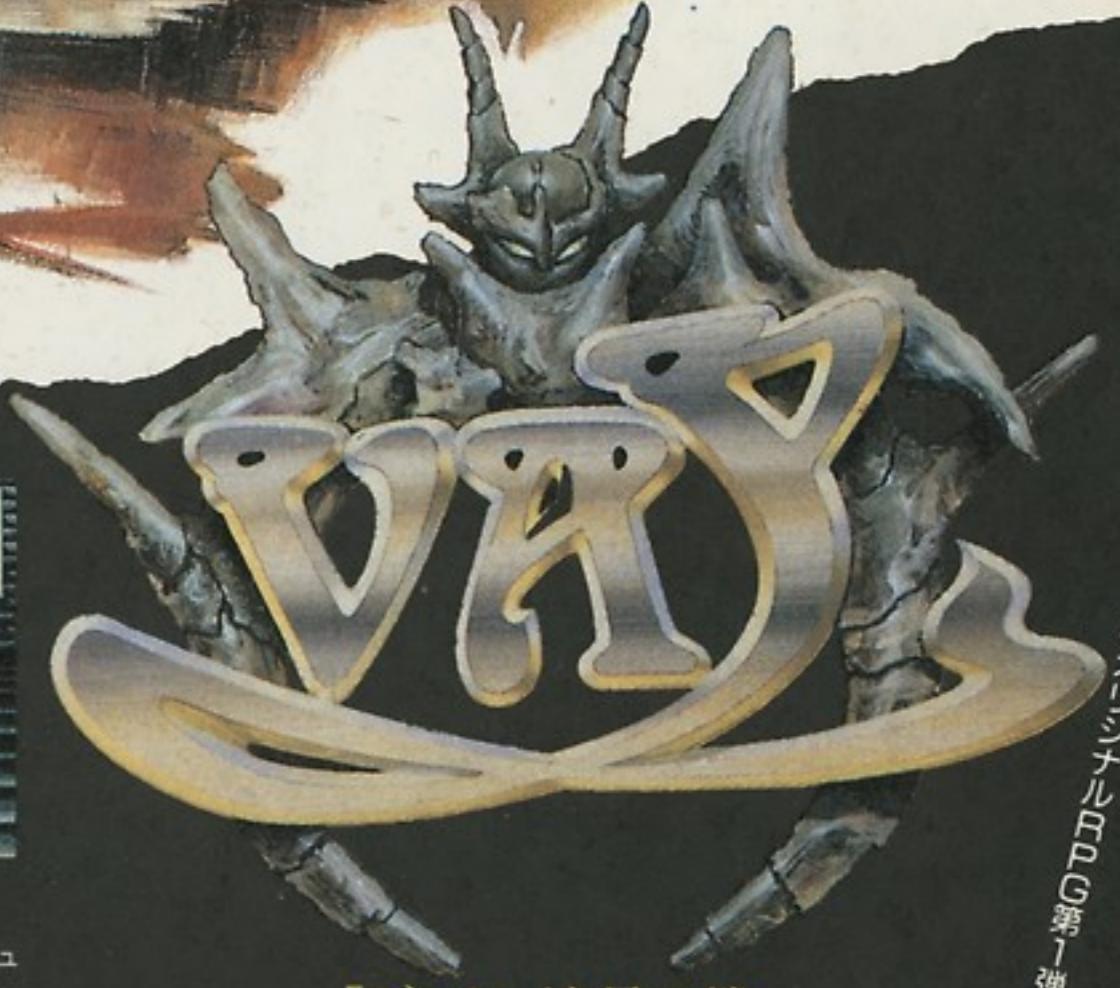
## アニメビジュアル

迫力たっぷりのアニメシーンで、今までのRPGソフトでは少なかったドラマ性を打ち出しています。

## フィールド画面

見おろしのトップビュー画面。静止した世界ではなく、動いている(生きている)状況の中を歩き回れます。

## 戦闘画面

奥行き感のある疑似3D(クォータービュー)。戦闘シーンに入るときのCDアクセスも必要ありません。

VAY

シムスの本格オリジナルRPG第1弾

「ヴァイ〜流星の鎧〜」
'93・6月発売予定　価格未定
メガ・CD専用

3月26日発売予定メガドライブ用
¥8,800(税別)

GG用「Kick & Rush」(仮)
5月発売予定　価格未定

MD用「デビルバスター」(仮)
7月発売予定　価格未定

MEGA-CD用「ポリゴンゴルフ」(仮)
8月発売予定　価格未定

MEGA-CD用「狼兵(ランピン)」(仮)
12月発売予定　価格未定

MEGA-CD用「真・女神転生」
今秋発売予定　価格未定